SOFTWARE
& Software

L. 3.000

TI-99/4A

IN QUESTO NUMERO:

KOALA

ISTOGRAMMI

ROULETTE

IL GIOCO DEL 15

COMPIUMARKET

SOMMARIO

Software & Software
Supplemento al numero 10
di TI 99 NEWSOFT
Registrazione al Tribunale di Milano
numero 323 del 7.7.1984
Direttore responsabile:
ANTONIO C. LOSITO
Coordinatore Editoriale:
VINICIO CIVININI
Direttore Amministrativo:
ENRICO CALLERIO
Art Director:
ROBERTA ROMAGNONI
Illustrazioni:
MARIA TERESA COCOZZA
Segreteria:
CRISTINA FRISON
Redazione:
FIORENZA AURIEMMA
Hanno collaborato al numero:
SERGIO BORSANI
VITTORIO CONSONNI
MARIO LIVRAGHI
MARCO SQUINTANI
PAOLO VENTAFRIDDA
Software & Software
e TI 99 Newsfot sono pubblicazioni della **NEWSOFT snc** - Via Stefano Jacini, 4 - 20121 Milano - Telef. 02/807464 - Telex 324264

Pubblicità: AV STUDIO
Via Giuseppe Meda, 23
Telefono 02/8357155
Fotocomposizione:
MULTICOMPOS
Via Michelangelo, 6 - Cassina de' Pecchi (MI) - Tel. 02/9521214
Stampa:
La litotipo srl - Milano
Concessionaria per la distribuzione:
EUROSTAMPA srl - C.so Vittorio Emanuele, 111 - 10123 Torino
Telefono 011/538166-7
L'editore non si assume responsabilità alcuna sul contenuto degli articoli e/o software inviati. Per gli articoli firmati e/o siglati da collaboratori esterni, la redazione si assume la responsabilità prevista dalle leggi sulla stampa.
Tutti possono collaborare a Software & Software, sia con articoli che con programmi. Scriveteci o telefonateci in redazione per avere tutti i ragguagli.
Spedizione in abbonamento postale gruppo III/70%.

RUN...

...in Basic è il comando che fa partire l'esecuzione di un programma.
Per noi della **NEWSOFT** *è la partenza di* **SOFTWARE & SOFTWARE** *una nuova rivista dedicata al TI-99/4A, un computer forse dimenticato ma* **MAI** *abbandonato da chi se ne intende. E come si dice... a buon intenditor poche parole.*

Ma vediamo di presentarci. ''Software & Software'' è una rivista dove troverete listati di programmi, scritti per la maggior parte da altri lettori. A questo punto qualcuno si potrà chiedere: ma quali altri lettori? — Ma i lettori di TI-99 NEWSOFT. no? L'unica rivista con cassetta italiana per il nostro TI-99.

Infatti la **NEWSOFT** *pubblica da tempo ''TI-99 Newsoft'', diffusa specialmente su abbonamento a tutti gli amici che non vogliono separarsi dal loro computer, che è pur sempre un 16 bit ed ha una grafica invidiabile.*
''Software & Software'', quindi, nasce dall'esperienza di una grande casa editrice e, se voi ci darete fiducia, vi dimostrerà che il buon ''vecchio'' TI-99, non è poi da buttare via.

1° Censimento Nazionale Software per TI-99/4A

*La **NEWSOFT** promuove il primo censimento nazionale di tutto il software disponibile per il **TI-99/4A** allo scopo di consentire a tutti i possessori di TI-99 la massima flessibilità di utilizzo del computer secondo le più specifiche esigenze.*
Se avete realizzato dei programmi per TI-99 che ritenete interessanti, utili o divertenti e se siete disposti a venderli ad altri ''novantanoviani'', inviateci per ogni programma la scheda inserita al centro della rivista (potete fare delle fotocopie), più una sola copia della scheda informativa. Le schede devono essere compilate in ogni loro parte, possibilmente a macchina o comunque in stampatello; la descrizione del programma deve essere sintetica ma esauriente. Le schede incomplete o illeggibili non potranno essere tenute in considerazione.
*Completato il censimento la **NEWSOFT** pubblicherà un catalogo di tutto il software valido ricevuto, completo di descrizione di ciascun programma e prezzo di vendita.*
A tal fine vi chiediamo un contributo di Lit. 5.000 per la prima scheda e Lit. 2.000 per ogni scheda successiva, da allegare in francobolli, a parziale copertura delle spese di edizione del catalogo, che verrà spedito gratuitamente a tutti coloro che avranno inviato le schede.
*Da quel momento i programmi potranno essere richiesti direttamente alla **NEWSOFT** che provvederà a girare le ordinazioni ai possessori dei medesimi, rimettendo loro il compenso stabilito, detratto il 30% a copertura delle spese di gestione e spedizione sostenute dalla Newsoft.*
Anche se non avete intenzione di proporre dei programmi da voi realizzati, potete comunque partecipare a questa grande iniziativa come acquirenti: compilando ed inviandoci la sola scheda informativa, unitamente a Lit. 5.000 in francobolli, riceverete il catalogo a casa vostra.
Aspettiamo i vostri migliori programmi, il successo di questa iniziativa dipende solo da voi!

DIAGRAMMI A STRISCE

Questo programma scritto in TI BASIC, offre il vantaggio di una maggior versatilità rispetto ad altre versioni in quanto consente l'introduzione di dati dipendenti sia da una legge matematica che da una funzione empirica, consente poi la modifica degli stessi in modo selettivo e sequenziale e prevede l'ordinamento dei dati sia secondo l'ordine crescente delle misure sia secondo quello alfabetico degli elementi descrittivi. L'elaborazione grafica utilizza l'alta risoluzione derivante dalla definizione di caratteri programmabili, consentendo la visualizzazione di strisce la cui lunghezza varia in modo discreto pixel per pixel. Il grafico, inoltre, è dimensionato automaticamente e può avere uno sviluppo verticale oppure orizzontale; in entrambi i casi, se il numero di elementi supera il numero di righe e di colonne del display del TI-99/4A, essi vengono mostrati attraverso "finestre", alle quali si passa sequenzialmente premendo un tasto. È prevista anche la rappresentazione di valori negativi.
Dopo il RUN appare il menu principale. Premendo il numero 1 si procede all'introduzione dei dati. Questi possono rispondere o ad una funzione matematica o empirica. La funzione matematica eventualmente utilizzata va definita alla linea 1000 del programma. Le istruzioni che appaiono sul video sono comunque esaurienti.

```
100 REM DIAGRAMMI A STRISCE
110 REM ******************
120 DIM A$(100,2),X(100),I$(100)
130 CALL CHAR(128,"FF")
140 CALL CHAR(129,"0701010101010101")
150 CALL CHAR(130,"00000000FF")
160 CALL CHAR(131,"0101010101010101")
170 CALL CHAR(132,"8080808080808080")
180 CALL CHAR(136,"7F7F7F7F7F7F7F7F")
190 CALL CHAR(137,"007F7F7F7F7F7F7F")
200 CALL CHAR(138,"00007F7F7F7F7F7F")
210 CALL CHAR(139,"0000007F7F7F7F7F")
220 CALL CHAR(140,"000000007F7F7F7F")
230 CALL CHAR(141,"00000000007F7F7F")
240 CALL CHAR(142,"0000000000007F7F")
250 CALL CHAR(143,"000000000000007F")
260 CALL CHAR(144,"00FFFFFFFFFFFFFF")
270 CALL CHAR(145,"00FEFEFEFEFEFEFE")
280 CALL CHAR(146,"00FCFCFCFCFCFCFC")
290 CALL CHAR(147,"00F8F8F8F8F8F8F8")
300 CALL CHAR(148,"00F0F0F0F0F0F0F0")
310 CALL CHAR(149,"00E0E0E0E0E0E0E0")
320 CALL CHAR(150,"00C0C0C0C0C0C0C0")
330 CALL CHAR(151,"0080808080808080")
340 CALL CHAR(152,"7F7F7F7F7F7F7F")
350 CALL CHAR(153,"7F7F7F7F7F7F")
360 CALL CHAR(154,"7F7F7F7F7F")
370 CALL CHAR(155,"7F7F7F7F")
380 CALL CHAR(156,"7F7F7F")
390 CALL CHAR(157,"7F7F")
400 CALL CHAR(158,"7F")
410 CALL COLOR(14,9,1)
420 CALL COLOR(15,5,1)
430 CALL COLOR(16,9,1)
440 SP$="<SPACE>"
450 CALL CLEAR
460 FLAG=0
470 FLAG2=0
480 PRINT TAB(5);"DIAGRAMMI A STRISCE.":
 : : :
490 PRINT TAB(8);"1.INSERIMENTO": :
500 PRINT TAB(8);"2.MODIFICA": :
510 PRINT TAB(8);"3.TABULAZIONE": :
520 PRINT TAB(8);"4.ORDINAMENTO": :
530 PRINT TAB(8);"5.DIAGRAMMA": :
540 PRINT TAB(8);"6.FINE": : : : :
550 CALL HCHAR(4,5,128,24)
560 CALL HCHAR(7,5,128,24)
570 CALL VCHAR(4,4,131,18)
580 CALL VCHAR(4,29,132,18)
590 CALL HCHAR(22,5,128,24)
600 CALL KEY(0,K,S)
610 IF S=0 THEN 600
620 IF (K<49)+(K>54)THEN 600
630 K=K-48
640 ON K GOTO 680,1310,1810,2150,2630,44
80
650 REM *
660 REM *  INSERIMENTO
670 REM *
680 CALL CLEAR
690 PRINT TAB(7);"INSERIMENTO DATI": : :
 : :
700 INPUT "QUANTI SONO I DATI? ":N
710 PRINT
720 IF N<=100 THEN 750
730 PRINT "SPIACENTE. NON PIU` DI 100":
:
740 GOTO 700
750 PRINT : :"I DATI VARIANO SECONDO": :
760 PRINT "<1> UNA LEGGE MATEMATICA": :
770 PRINT "<2> UNA LEGGE EMPIRICA": :
780 CALL KEY(0,K,S)
790 IF S=0 THEN 780
800 IF K=49 THEN 820
810 IF K=50 THEN 1140 ELSE 780
820 CALL CLEAR
830 PRINT "PER INSERIRE LA FUNZIONE NEL"
840 PRINT "PROGRAMMA, E` NECESSARIO IN-"
850 PRINT "TERROMPERLO CON IL COMANDO"
860 PRINT "FCTN<4>=BREAK E POI SCRIVERE"
870 PRINT "LA FUNZIONE AL NUMERO DI LI-"
880 PRINT "NEA 1000 USANDO L'ISTRUZIONE"
890 PRINT "DEF. AD ESEMPIO:": : :
```

```
900 PRINT "1000 DEF F(X)=1000*(1+.12)^X"
: : :
910 PRINT "SCRITTA LA FUNZIONE, RIPREN-"
920 PRINT "DERE L'ESECUZIONE CON IL CO-"
930 PRINT "MANDO <RUN>."
940 PRINT "SE LA FUNZIONE E` GIA` STATA"
950 PRINT "SCRITTA PROSEGUIRE BATTENDO:"
: : :
960 PRINT TAB(11);"<SPACE>": :
970 CALL KEY(0,K,S)
980 IF S=0 THEN 970
990 GOSUB 4140
1000 DEF F(X)=1000*(1+.12)^X
1010 REM *
1020 REM *  FUNZIONE F(X)
1030 REM *
1040 FOR J=1 TO N
1050 IF FLAG2=1 THEN 1070
1060 A$(J,1)="F("&STR$(J)&")"
1070 A$(J,2)=STR$(F(J))
1080 IF F(J)<=MAX THEN 1100
1090 MAX=F(J)
1100 IF F(J)>=MIN THEN 1120
1110 MIN=F(J)
1120 NEXT J
1130 GOTO 1260
1140 CALL CLEAR
1150 PRINT "INSERISCI LA DESCRIZIONE E"
1160 PRINT "LA MISURA SEPARATE DA UNA":"
VIRGOLA": :
1170 FOR J=1 TO N
1180 PRINT J;
1190 INPUT A$(J,1),M
1200 A$(J,2)=STR$(M)
1210 IF M<=MAX THEN 1230
1220 MAX=M
1230 IF M>=MIN THEN 1250
1240 MIN=M
1250 NEXT J
1260 INS=1
1270 GOTO 450
1280 REM *
1290 REM *  MODIFICA
1300 REM *
1310 GOSUB 4370
1320 PRINT "MODIFICA:": :
1330 PRINT "<1> SEQUENZIALE": :
1340 PRINT "<2> SELETTIVA": :
1350 CALL KEY(0,K,S)
1360 IF S=0 THEN 1350
1370 IF K=49 THEN 1390
1380 IF K=50 THEN 1560 ELSE 1350
1390 CALL CLEAR
1400 FOR J=1 TO N
1410 PRINT J;A$(J,1);",";A$(J,2)
1420 PRINT "modifica? (y/n)"
1430 CALL KEY(0,K,S)
1440 IF S=0 THEN 1430
1450 IF K=89 THEN 1470
1460 IF K=78 THEN 1540 ELSE 1430
1470 PRINT J;
1480 INPUT A$(J,1),M
1490 A$(J,2)=STR$(M)
1500 IF M<=MAX THEN 1520
1510 MAX=M
1520 IF M>=MIN THEN 1540
1530 MIN=M
1540 NEXT J
1550 GOTO 450
1560 CALL CLEAR
1570 PRINT "QUALE DATO VUOI MODIFICARE?"
1580 INPUT D
1590 PRINT
1600 IF D<=N THEN 1630
1610 PRINT "* OUT OF RANGE!": :
1620 GOTO 1570
1630 PRINT D;A$(D,1);",";A$(D,2)
1640 PRINT "scrivi i nuovi dati":D;
1650 INPUT A$(D,1),M
1660 A$(D,2)=STR$(M)
1670 IF M<=MAX THEN 1690
1680 MAX=M
1690 IF M>=MIN THEN 1710
1700 MIN=M
1710 PRINT
1720 PRINT "ALTRE MODIFICHE? (Y/N)"
1730 CALL KEY(0,K,S)
1740 IF S=0 THEN 1730
1750 IF K=83 THEN 1570
1760 IF K=78 THEN 450 ELSE 1730
1770 GOTO 450
1780 REM *
1790 REM *  TABULAZIONE
1800 REM *
1810 GOSUB 4370
1820 FOR J=1 TO N
1830 SCREEN=0
1840 IF FLAG<>1 THEN 1880
1850 PRINT TAB(4-LEN(STR$(J)));J;"- ";A$
(X(J),1);
1860 P=20-LEN(A$(X(J),1))-LEN(A$(X(J),2)
)
1870 IF P<1 THEN 1970 ELSE 1910
1880 PRINT TAB(4-LEN(STR$(J)));J;"- ";A$
(J,1);
1890 P=20-LEN(A$(J,1))-LEN(A$(J,2))
1900 IF P<1 THEN 1950
1910 FOR V=1 TO P-1
1920 PRINT ".";
1930 NEXT V
1940 IF FLAG=1 THEN 1970
1950 PRINT TAB(28-LEN(A$(J,2)));A$(J,2)
1960 GOTO 1980
1970 PRINT TAB(28-LEN(A$(X(J),2)));A$(X(
J),2)
1980 IF J/20<>INT(J/20)THEN 2010
1990 SCREEN=20
2000 GOSUB 2050
2010 NEXT J
2020 IF SCREEN=20 THEN 450
2030 GOSUB 2050
2040 GOTO 450
2050 PRINT
2060 PRINT TAB(8);"<PREMI SPACE>"
2070 CALL KEY(0,K,S)
2080 IF S=0 THEN 2070
2090 CALL CLEAR
2100 RETURN
2110 GOTO 450
2120 REM *
2130 REM *  ORDINAMENTO
2140 REM *
2150 GOSUB 4370
```

```
2160 PRINT "SECONDO QUALE CAMPO VUOI OR-
"
2170 PRINT "DINARE LA TABELLA?": :
2180 PRINT "<1> DESCRIZIONE": :
2190 PRINT "<2> MISURA": :
2200 CALL KEY(0,K,S)
2210 IF S=0 THEN 2200
2220 IF (K<49)+(K>50)THEN 2200
2230 CALL CLEAR
2240 PRINT "UN MOMENTO... STO ELABORANDO
": : : : : : : : : :
2250 K=K-48
2260 GOSUB 2340
2270 CALL CLEAR
2280 PRINT TAB(7);"TABELLA ORDINATA": :
: :
2290 FLAG=1
2300 GOTO 1820
2310 REM *
2320 REM * ROUTINE DI ORDINAMENTO
2330 REM *
2340 FOR R=1 TO N
2350 QTA=VAL(A$(R,2))
2360 IF (K=1)+(QTA>=0)THEN 2390
2370 I$(R)=STR$(1/QTA)
2380 GOTO 2410
2390 I$(R)=A$(R,K)
2400 IF K=1 THEN 2460
2410 Z=LEN(STR$(MAX))-LEN(I$(R))
2420 IF Z=0 THEN 2460
2430 FOR W=1 TO Z
2440 I$(R)=CHR$(32)&I$(R)
2450 NEXT W
2460 NEXT R
2470 FOR J=1 TO N
2480 P=1
2490 FOR K=1 TO N
2500 IF I$(J)>I$(K)THEN 2550
2510 IF I$(J)=I$(K)THEN 2530
2520 GOTO 2560
2530 IF J>K THEN 2550
2540 GOTO 2560
2550 P=P+1
2560 NEXT K
2570 X(P)=J
2580 NEXT J
2590 RETURN
2600 REM *
2610 REM *  DIAGRAMMA
2620 REM *
2630 GOSUB 4370
2640 PRINT "DESIDERI LA RAPPRESENTAZIONE
"
2650 PRINT "DELLE MISURE": :
2660 PRINT "<1> NON ORDINATE": :
2670 PRINT "<2> ORDINATE": :
2680 CALL KEY(0,K,S)
2690 IF S=0 THEN 2680
2700 IF K=49 THEN 2745
2710 IF K<>50 THEN 2680
2720 FLAG1=1
2730 K=2
2740 GOSUB 2340
2742 GOTO 2750
2745 FOR J=1 TO N
2746 X(J)=J
2747 NEXT J
2750 IF MIN<0 THEN 3440
2760 PRINT
2770 U=MAX/19
2780 PRINT "VUOI UN DIAGRAMMA A STRISCE"
: :
2790 PRINT "<1> VERTICALI": :
2800 PRINT "<2> ORIZZONTALI": :
2810 CALL KEY(0,K,S)
2820 IF S=0 THEN 2810
2830 IF K=49 THEN 2850
2840 IF K=50 THEN 3180 ELSE 2810
2850 CALL CLEAR
2860 CALL HCHAR(21,5,128,25)
2870 CALL VCHAR(1,4,129,20)
2880 COLO=4
2890 FOR J=1 TO N
2900 IF FLAG1=1 THEN 2930
2910 Q=J
2920 GOTO 2940
2930 Q=X(J)
2940 FOR K=1 TO LEN(STR$(Q))
2950 L=ASC(SEG$(STR$(Q),K,1))
2960 CALL HCHAR(21+K,COLO+J,L)
2970 NEXT K
2980 LUNG=INT(VAL(A$(Q,2))/U)
2990 IF LUNG=0 THEN 3030
3000 FOR K=20 TO 21-LUNG STEP -1
3010 CALL HCHAR(K,COLO+J,136)
3020 NEXT K
3030 DIFF=VAL(A$(Q,2))/U-LUNG
3040 FR=INT(8*DIFF+1)
3050 IF FR=0 THEN 3070
3060 CALL HCHAR(20-LUNG,COLO+J,144-FR)
3070 IF J/25<>INT(J/25)THEN 3150
3080 CALL KEY(0,K,S)
3090 IF S=0 THEN 3080
3100 FOR H=5 TO 30
3110 CALL VCHAR(1,H,32,20)
3120 NEXT H
3130 CALL HCHAR(22,3,32,60)
3140 COLO=COLO-25
3150 NEXT J
3160 GOSUB 4040
3170 GOTO 450
3180 CALL CLEAR
3190 FOR J=1 TO N
3200 IF FLAG1=1 THEN 3230
3210 Q=J
3220 GOTO 3240
3230 Q=X(J)
3240 IF LEN(A$(Q,1))<8 THEN 3270
3250 D$=SEG$(A$(Q,1),1,7)
3260 GOTO 3280
3270 D$=A$(Q,1)
3280 PRINT TAB(8-LEN(D$));D$
3290 LUNG=INT(VAL(A$(Q,2))/U)
3300 IF LUNG=0 THEN 3320
3310 CALL HCHAR(23,11,144,LUNG)
3320 DIFF=VAL(A$(Q,2))/U-LUNG
3330 FR=INT(8*DIFF+1)
3340 IF FR=0 THEN 3360
3350 CALL HCHAR(23,11+LUNG,152-FR)
3360 IF J/20<>INT(J/20)THEN 3400
3370 IF J=N THEN 3410
3380 GOSUB 4040
3390 CALL HCHAR(24,3,32,28)
```

DIAGRAMMI A STRISCE

```
3400 NEXT J
3410 PRINT
3420 GOSUB 4040
3430 GOTO 450
3440 CALL CLEAR
3450 U=(MAX-MIN)/18
3460 Y0=INT(MAX/U)+3
3470 COLO=4
3480 CALL VCHAR(2,4,131)
3490 CALL VCHAR(3,4,129,19)
3500 CALL HCHAR(Y0,3,48)
3510 J=0
3520 GOSUB 3880
3530 FOR J=1 TO N
3540 IF FLAG1=1 THEN 3580
3550 Q=ABS(VAL(A$(J,2)))
3560 VERSO=SGN(VAL(A$(J,2)))
3570 GOTO 3600
3580 Q=ABS(VAL(A$(X(J),2)))
3590 VERSO=SGN(VAL(A$(X(J),2)))
3600 LUNG=INT(Q/U)
3610 DIFF=(Q/U-LUNG)
3620 FR=INT(8*DIFF)
3630 IF LUNG=0 THEN 3720
3640 IF VERSO<0 THEN 3690
3650 CALL VCHAR(Y0-LUNG,COLO+J,136,LUNG)
3660 IF FR=0 THEN 3720
3670 CALL VCHAR(Y0-LUNG-1,COLO+J,144-FR)
3680 GOTO 3720
3690 CALL VCHAR(Y0,COLO+J,136,LUNG)
3700 IF FR=0 THEN 3720
3710 CALL VCHAR(Y0+LUNG,COLO+J,159-FR)
3720 IF J/25<>INT(J/25)THEN 3810
3730 IF J=N THEN 3820
3740 CALL KEY(0,K,S)
3750 IF S=0 THEN 3740
3760 FOR H=5 TO 30
3770 CALL VCHAR(1,H,32,22)
3780 NEXT H
3790 COLO=COLO-25
3800 GOSUB 3880
3810 NEXT J
3820 GOSUB 4040
3830 GOTO 450
3840 6460
3850 REM *
3860 REM *  ROUTINE ESTREMI
3870 REM *
3880 FOR K=1 TO LEN(STR$(J+1))
3890 L=ASC(SEG$(STR$(J+1),K,1))
3900 CALL HCHAR(1,4+K,L)
3910 NEXT K
3920 FOR K=1 TO LEN(STR$(J+10))
3930 L=ASC(SEG$(STR$(J+10),K,1))
3940 CALL HCHAR(1,13+K,L)
3950 NEXT K
3960 FOR K=1 TO LEN(STR$(J+20))
3970 L=ASC(SEG$(STR$(J+20),K,1))
3980 CALL HCHAR(1,23+K,L)
3990 NEXT K
4000 RETURN
4010 REM *
4020 REM * SUBROUTINE SPACE
4030 REM *
4040 FOR K=1 TO 7
4050 L=ASC(SEG$(SP$,K,1))
4060 CALL HCHAR(24,12+K,L)
4070 NEXT K
4080 CALL KEY(0,K,S)
4090 IF S=0 THEN 4080
4100 RETURN
4110 REM *
4120 REM *  NUMERAZIONE F(X)
4130 REM *
4140 CALL CLEAR
4150 PRINT "VUOI NUMERARE I VALORI F(X)"
4160 PRINT "IN MODO PERSONALE? (Y/N)"
4170 CALL KEY(0,K,S)
4180 IF S=0 THEN 4170
4190 IF K=89 THEN 4210
4200 IF K=78 THEN 4260 ELSE 4170
4210 PRINT
4220 PRINT "SCRIVI IL NUMERO INIZIALE E"
4230 PRINT "L'INCREMENTO,SEPARATI DA UNA
"
4240 PRINT "VIRGOLA. ";
4250 INPUT "(N,I) ":NI,IN
4260 CALL CLEAR
4270 PRINT "UN MOMENTO... STO ELABORANDO
": : : : : : : : : : :
4280 IF K=78 THEN 4330
4290 FOR J=1 TO N
4300 A$(J,1)=STR$(NI+(J-1)*IN)
4310 NEXT J
4320 FLAG2=1
4330 RETURN
4340 REM *
4350 REM * CONTROLLO INSERIMENTO
4360 REM *
4370 CALL CLEAR
4380 IF INS=1 THEN 4430
4390 PRINT "I DATI NON SONO ANCORA STATI
"
4400 PRINT "INSERITI!": : :
4410 GOSUB 4040
4420 GOTO 450
4430 CALL CLEAR
4440 RETURN
4450 REM *
4460 REM *    FINE
4470 REM *
4480 CALL CLEAR
4490 END
```

L. 10.000

TI 99 NEW SOFT

Numero 10 - anno II° - giugno 1985

COME SI COSTRUISCE UN ADVENTURE

I COCKTAILS ESTIVI CON IL TI 99

IN SOFTWARE & SOFTWARE L'IMPICCATO - DISCOVERY GOLF

ROULETTE

Chi si sente scorrere nelle vene il demone del gioco potrà con questo divertente programma realizzare i suoi sogni lasciando nel contempo intatto il suo conto in banca. Il gioco è diviso per ragioni di spazio in due blocchi: uno contiene le istruzioni relative alla grafica, l'altro è il programma vero e proprio. Caricate come al solito la prima parte e poi, seguendo le istruzioni, passate a leggere la seconda. Giocare è semplice: alla prima domanda dovete rispondere con il numero del giocatore che volete far intervenire (da 1 a 5), battere E per terminare e R per porre tutti i partecipanti alla pari. Si passa ora, manovrando il gettone blu con i tasti E,S,D,X, a decidere i vari tipi di puntata (semplice, doppia, sestine ecc.). Fissata la posizione desiderata con il tasto Q dovete ora decidere quanti dollari puntare. A questo punto ''rien ne va plus!''.

ROULETTE (I)

```
100 CALL CLEAR
110 CALL SCREEN(2)
10000 T$=RPT$("0",33):: U$=RPT$("0",48):
: V$=RPT$("0",12):: Z$=RPT$("80",14):: S
$=RPT$("01",14):: K$=RPT$("F",8)
10030 CALL CHAR(36,"FF"&Z$&"FFFF"&S$&"FF
",74,"4444444444443800385450381454380 0")
10040 CALL CHAR(40,"006E22622E286E00006E
286E22226E00006E226E22226E00006E286E2A2A
6E00",71,"0000782424382020301010101010 7C
00")
10050 CALL CHAR(44,"006E28286E4A6E00006E
2A2E62426E00006E2222624262 00006E2A6A2A2A
6E00",76,"000038484848 3400",66,"00004444
3C040418")
10060 CALL CHAR(60,"006E2A2A6A4A6E00006E
222E62426E0000642C2464446E000068282A6E42
6200",70,"0010107C10100000")
10070 CALL CHAR(92,"0028682A2E22220000 2E
62222222222000002E68282E222E00002E6A2E2A2A
2E00")
10080 CALL CHAR(96,"001C141C14141C000024
6C2424242E00001C14141C041C00002E62222E28
2E00")
10090 CALL CHAR(100,"001C041C10101C00001
C101C04041C00001C041C04041C00001C101C141
41C00")
10100 CALL CHAR(104,T$&"0081808080 81C000
01010141C040400",108,T$&"01C04040404 0400
002E6A2A2A2A2E00")
10120 CALL CHAR(112,T$&"02E622622222E000
02E68282E2A2E00",116,T$&"02E6A2E22222E00
006E22226E486E00")
10140 CALL CHAR(120,T$&"06E282E62426E000
06E2A2E6A4A6E00",124,T$&"0642C6424246E00
0068286A2E226200")
10160 CALL CHAR(33,V$&K$&V$&"C0C0C0C0C0C
0C0C0",58,"0303030303030303"&K$&K$)
10210 CALL CHAR(128,"002E2A3A00003E28283
E0000382828 3E80BEA0BE8080BEA8A8BE80BEA0B
EA0BE")
10220 CALL CHAR(132,V$&"00222A3E00002E2A
3A0080A2AABE8080BE8282BE8082BEA6BE80")
10230 CALL CHAR(136,"0038282 83E000000010
1010101010000BEA0BE80BE800000C040404040C
00000")
10240 CALL CHAR(140,"00000000003A2A2C3E0
03E003E28283EBAACBE80BE80BEA8BE80B8A8BE8
0BEA0")
10260 CALL CHAR(88,"0103040F103F40FFFF40
3F100F04030180C020F008FC02FFFF02FC08F020
C080")
10270 CALL CHAR(84,"FFFFC3C3C3C3FFFF"&U$
):: CALL SCREEN(4):: RUN "CS1"
```

ROULETTE (II)

```
1 OPTION BASE 1
2 CALL CLEAR :: ON BREAK NEXT :: CALL MA
GNIFY(4)
3 DIM A(10,23)
100 FOR X=1 TO 10
110 FOR Y=1 TO 23
120 READ A(X,Y)
130 NEXT Y :: NEXT X
150 DATA 1,43,4,44,7,45,10,46,13,47,16,4
8,19,49,22,50,25,51,28,52,31,53,34
160 DATA 49,50,51,52,53,54,55,56,57,58,5
9,60,61,62,63,64,65,66,67,68,69,70,71
170 DATA 2,72,5,73,8,74,11,75,14,76,17,7
7,20,78,23,79,26,80,29,81,32,82,35
180 DATA 83,84,85,86,87,88,89,90,91,92,9
3,94,95,96,97,98,99,100,101,102,103,104,
105
190 DATA 3,106,6,107,9,108,12,109,15,110
,18,111,21,112,24,113,27,114,30,115,33,1
16,36
200 DATA 117,118,119,120,121,122,123,124
,125,126,127,128,129,130,131,132,133,134
,135,136,137,138,139
210 DATA 142,142,142,200,38,38,38,200,39
,39,39,200,40,40,40,200,41,41,41,200,42,
42,42
```

```
220 DATA 140,140,140,140,140,140,140,200
,141,141,141,141,141,200,37,200,143,143,
143,200,144,144,144
230 DATA 200,200,200,200,200,200,200,200
,200,200,200,200,200,200,37,200,143,143,
143,200,144,144,144
240 DATA 145,145,145,145,145,145,145,200
,146,146,146,146,146,200,37,200,143,143,
143,200,144,144,144
1000 DISPLAY AT(2,9):"P" :: DISPLAY AT(3
,9):"12"
1010 DISPLAY AT(10,9):"D" :: DISPLAY AT(
11,9):"12"
1020 DISPLAY AT(18,9):"2" :: DISPLAY AT(
19,9):"CO"
1030 DISPLAY AT(6,9):"M" :: DISPLAY AT(7
,9):"12"
1040 DISPLAY AT(14,9):"1" :: DISPLAY AT(
15,9):"CO"
1050 DISPLAY AT(22,9):"3" :: DISPLAY AT(
23,9):"CO"
10280 FOR TT=0 TO 22 STEP 2 :: FOR SS=0-
2 TO 2 STEP 2 :: CALL HCHAR(1+TT,15+SS,3
6)
10290 CALL HCHAR(2+TT,15+SS,37):: CALL H
CHAR(1+TT,16+SS,38):: CALL HCHAR(2+TT,16
+SS,39)
10320 NEXT SS :: NEXT TT :: SS,TT=0
10330 CALL SPRITE(#1,40,2,161,113,#2,44,
2,129,113,#3,60,2,97,113,#4,92,2,65,113,
#5,96,2,33,113)
10380 CALL SPRITE(#6,100,2,1,113,#7,104,
2,1,81,#8,108,2,33,81,#9,112,2,65,81,#10
,116,2,97,81)
10430 CALL SPRITE(#11,120,2,129,81,#12,1
24,2,161,81,#13,128,2,32,148,#14,132,2,2
,148,#15,136,2,99,148)
10480 CALL SPRITE(#16,140,2,68,148,#17,8
8,2,162,148,#18,88,7,131,148)
10510 CALL HCHAR(1,11,34,2):: CALL HCHAR
(1,19,34,5):: CALL HCHAR(9,11,34,2):: CA
LL HCHAR(9,19,34,5):: CALL HCHAR(17,11,3
4,2)
10560 CALL HCHAR(17,19,34,5):: CALL HCHA
R(24,11,33,2):: CALL HCHAR(24,19,33,5)::
 CALL VCHAR(1,10,58,24):: CALL VCHAR(1,2
4,35,24)
10610 CALL HCHAR(21,19,34,5):: CALL HCHA
R(14,19,33,5)
10660 CALL HCHAR(5,11,34,2):: CALL HCHAR
(13,11,34,2):: CALL HCHAR(21,11,34,2)
10665 IP(1),IP(2),IP(3),IP(4),IP(5)=100
11990 GC=0
12000 FOR CC=1 TO 5
12010 DISPLAY AT(1+SP,23):"GHLB";CC :: D
ISPLAY AT(3+SP,23)SIZE(8):USING "####":I
P(CC):: DISPLAY AT(3+SP,28):"K"
12020 SP=SP+4 :: NEXT CC :: SP=0
12050 IF GC=0 THEN 13020
12060 RETURN
13020 G=G+1 :: X,Y=1 :: ACCEPT AT(1,2)BE
EP SIZE(1)VALIDATE("12345RE"):GC$ :: IF
GC$="" THEN 16000 :: IF GC$="R" THEN 106
65 :: IF GC$="E" THEN 30000 ELSE GC=VAL(
GC$)
13030 CALL SPRITE(#20,84,5,X,Y)
13040 CALL KEY(0,K,ST):: IF ST=0 THEN 13
040
13060 IF K=83 THEN X=X-8 :: GOTO 13160
13070 IF K=68 THEN X=X+8 :: GOTO 13160
13080 IF K=69 THEN Y=Y-8 :: GOTO 13160
13090 IF K=88 THEN Y=Y+8 :: GOTO 13160
13100 IF K=81 THEN 13170
13110 GOTO 13040
13160 IF X<1 OR Y<1 OR X>256 OR Y>192 TH
EN X,Y=1
13162 CALL LOCATE(#20,Y,X):: GOTO 13040
13170 REM
13180 IF Y=1 THEN 13190 :: Y=(Y-1)/8+1
13190 IF X=97 THEN X=1
13200 IF X=105 THEN X=2
13210 IF X=113 THEN X=3
13220 IF X=121 THEN X=4
13230 IF X=129 THEN X=5
13240 IF X=137 OR X=89 THEN X=6
13250 IF X=81 THEN X=7
13260 IF X=145 THEN X=8
13270 IF X=153 OR X=161 THEN X=9
13280 IF X=169 THEN X=10
13290 ON WARNING NEXT :: DISPLAY AT(15,4
)SIZE(1):"K" :: ACCEPT AT(15,1)BEEP VALI
DATE(DIGIT)SIZE(3):PT(GC,G):: IF G=10 TH
EN 16000
13300 IP(GC)=IP(GC)-PT(GC,G)
13302 IF IP(GC)>=0 THEN 13310
13304 IP(GC)=IP(GC)+PT(GC,G)
13306 DISPLAY AT(15,1)SIZE(6):" NO " ::
GOTO 13290
13310 P(GC,G)=A(X,Y)
13990 GOTO 13020
15000 FOR G=1 TO G
15010 FOR GC=1 TO GC
15030 IF GC>4 THEN 15050
15040 NEXT GC
15050 NEXT G
16000 RANDOMIZE
16010 N=INT(37*RND)+1 :: IF N=37 THEN GO
SUB 20000 :: N=0 :: GOTO 16181
16015 GOSUB 23000
16020 IF N<19 THEN PS=145
16030 IF N>18 AND N<37 THEN PS=140
16040 IF N<13 THEN D=142
16050 IF N>12 AND N<25 THEN D=38
16060 IF N>24 AND N<37 THEN D=39
16070 IF I=146 THEN I$="DISPARI"
16080 IF R=143 THEN R$="ROSSO"
16090 IF R=144 THEN R$="NERO"
16130 IF I=141 THEN I$="PARI"
16170 IF PS=140 THEN PS$="PASSE"
16180 IF PS=145 THEN PS$="MANQJE"
16181 NO=N
16183 DISPLAY AT(17,1)SIZE(7):NO :: DISP
LAY AT(19,1)SIZE(7):R$ :: DISPLAY AT(20,
1)SIZE(7):I$ :: DISPLAY AT(21,1)SIZE(7):
PS$ :: IF N=0 THEN 20010
16184 FOR TT=0 TO 1000 :: NEXT TT
16190 FOR G=1 TO G
16200 FOR GC=1 TO GC
16210 IF P(GC,G)=N THEN GOSUB 17000
16220 IF P(GC,G)=R OR P(GC,G)=I OR P(GC,
G)=PS THEN GOSUB 17100
```

ROULETTE

```
16230 IF P(GC,G)=D OR P(GC,G)=C THEN GOS
UB 17200
16240 IF P(GC,G)=S1 OR P(GC,G)=S2 THEN G
OSUB 17300
16250 IF P(GC,G)=C1 OR P(GC,G)=C2 OR P(G
C,G)=C3 OR P(GC,G)=C4 THEN GOSUB 17400
16260 IF P(GC,G)=T THEN GOSUB 17500
16270 IF P(GC,G)=V1 OR P(GC,G)=V2 OR P(G
C,G)=V3 OR P(GC,G)=V4 THEN GOSUB 17600
16280 P(GC,G)=0 :: PT(GC,G)=0
16290 IF GC>5 THEN 16310
16300 NEXT GC
16310 NEXT G
16999 GOTO 18000
17000 W=36 :: GOSUB 22000 :: RETURN
17100 W=2 :: GOSUB 22000 :: RETURN
17200 W=3 :: GOSUB 22000 :: RETURN
17300 W=6 :: GOSUB 22000 :: RETURN
17400 W=8 :: GOSUB 22000 :: RETURN
17500 W=12 :: GOSUB 22000 :: RETURN
17600 W=18 :: GOSUB 22000 :: RETURN
17800 W=.5 :: GOSUB 22000 :: RETURN
18000 GOSUB 12000 :: GOTO 20010
20000 R$,I$,PS$="" :: FOR G=1 TO G
20001 FOR GC=1 TO GC
20002 IF P(GC,G)=143 OR P(GC,G)=144 OR P
(GC,G)=146 OR P(GC,G)=141 THEN GOSUB 178
00
20003 IF P(GC,G)=140 OR P(GC,G)=145 THEN
 GOSUB 17800
20004 IF P(GC,G)=37 THEN GOSUB 17000
20005 IF GC>5 THEN 20007
20006 NEXT GC
20007 NEXT G :: GOSUB 12000 :: RETURN
20010 GC,G=0 :: GOTO 13020
21000 END
22000 PT(GC,G)=PT(GC,G)*W :: IP(GC)=IP(G
C)+PT(GC,G):: DISPLAY AT(10,1)BEEP SIZE(
7):"GHLB";GC :: DISPLAY AT(12,1)SIZE(7):
"F";PT(GC,G);K :: W=0 :: RETURN
23000 IF N=1 THEN I=146 :: R=143 :: C=40
 :: S1=118 :: C1=50 :: S2,C2,C3,C4,V3,V4
=200 :: T=117 :: V1=49 :: V2=43
23010 IF N=2 THEN I=141 :: R=144 :: C=41
 :: S1=118 :: S2,C3,C4,V4=200 :: C1=50 :
: C2=84 :: T=117 :: V1=49 :: V2=83 :: V3
=72
23020 IF N=3 THEN I=146 :: R=143 :: C=42
 :: S1=118 :: S2,C2,C3,C4,V3,V4=200 :: C
1=84 :: V1=83 :: T=117:: V2=106
23030 IF N=4 THEN I=141 :: R=144 :: C=40
 :: S1=118 :: S2=120 :: C1=50 :: C2=52 :
: C3,C4,V4=200 :: T=119 :: V1=43 :: V2=5
1 :: V3=44
23040 IF N=5 THEN I=146 :: R=143 :: C=41
 :: S1=118 :: S2=120 :: C1=52 :: C2=86 :
: C3=50 :: C4=84 :: T=119 :: V1=51 :: V2
=72 :: V3=85 :: V4=73
23050 IF N=6 THEN I=141 :: R=144 :: C=42
 :: S1=118 :: S2=120 :: C1=86 :: C2=84 :
: C3,C4,V4=200 :: T=119 :: V1=106 :: V2=
85 :: V3=107
23060 IF N=7 THEN I=146 :: R=143 :: C=40
 :: S1=120 :: S2=122 :: C1=52 :: C2=54 :
: C3,C4,V4=200 :: T=121 :: V1=44 :: V2=5
3 :: V3=45
23070 IF N=8 THEN I=141 :: R=144 :: C=41
 :: S1=120 :: S2=122 :: C1=54 :: C2=88 :
: C3=52 :: C4=86 :: T=121 :: V1=53 :: V2
=73 :: V3=87 :: V4=74
23080 IF N=9 THEN I=146 :: R=143 :: C=42
 :: S1=120 :: S2=122 :: C1=86 :: C2=88 :
: C3,C4,V4=200 :: T=121 :: V1=107 :: V2=
87 :: V3=108
23090 IF N=10 THEN I=141 :: R=144 :: C=4
0 :: S1=122 :: S2=124 :: C1=54 :: C2=56
:: C3,C4,V4=200 :: T=123 :: V1=45 :: V2=
55 :: V3=46
23100 IF N=11 THEN I=146 :: R=144 :: C=4
1 :: S1=122 :: S2=124 :: C1=54 :: C2=88
:: C3=56 ::.C4=90 :: T=123 :: V1=55 :: V
2=74 :: V3=89 :: V4=75
23110 IF N=12 THEN I=141 :: R=143 :: C=4
2 :: S1=122 :: S2=124 :: C1=90 :: C2=88
:: C3,C4,V4=200 :: T=123 :: V1=108 :: V2
=89 :: V3=109
23120 IF N=13 THEN I=146 :: R=144 :: C=4
0 :: S1=124 :: S2=126 :: C1=56 :: C2=58
:: C3,C4,V4=200 :: T=125 :: V1=46 :: V2=
57 :: V3=47
23130 IF N=14 THEN I=141 :: R=143 :: C=4
1 :: S1=124 :: S2=126 :: C1=56 :: C2=90
:: C3=58 :: C4=92 :: T=125 :: V1=57 :: V
2=75 :: V3=91 :: V4=76
23140 IF N=15 THEN I=146 :: R=144 :: C=4
2 :: S1=124 :: S2=126 :: C1=90 :: C2=92
:: C3,C4,V4=200 :: T=125 :: V1=109 :: V2
=91 :: V3=110
23150 IF N=16 THEN I=141 :: R=143 :: C=4
0 :: S1=126 :: S2=128 :: C1=58 :: C2=60
:: C3,C4,V4=200 :: T=127 :: V1=47 :: V2=
59 :: V3=48
23160 IF N=17 THEN I=146 :: R=144 :: C=4
1 :: S1=126 :: S2=128 :: C1=58 :: C2=92
:: C3=60 :: C4=94 :: T=127 :: V1=59 :: V
2=76 :: V3,V4=77
23170 IF N=18 THEN I=141 :: R=143 :: C=4
2 :: S1=126 :: S2=128 :: C1=92 :: C2=94
:: C3,C4,V4=200 :: T=127 :: V1=110 :: V2
=93 :: V3=111
23180 IF N=19 THEN I=146 :: R=143 :: C=4
0 :: S1=128 :: S2=130 :: C1=60 :: C2=62
:: C3,C4,V4=200 :: T=129 :: V1=48 :: V2=
61 :: V3=49
23190 IF N=20 THEN I=141 :: R=144 :: C=4
1 :: S1=128 :: S2=130 :: C1=60 :: C2=94
:: C3=62 :: C4=96 :: T=129 :: V1=61 :: V
2=77 :: V3=95 :: V4=78
23200 IF N=21 THEN I=146 :: R=143 :: C=4
2 :: S1=128 :: S2=130 :: C1=94 :: C2=96
:: C3,C4,V4=200 :: T=129 :: V1=111 :: V2
=95 :: V3=112
23210 IF N=22 THEN I=141 :: R=144 :: C=4
0 :: S1=130 :: S2=132 :: C1=62 :: C2=64
:: C3=64 :: C4,V4=200 :: T=131 :: V1=49
:: V2=63 :: V3=50
23220 IF N=23 THEN I=146 :: R=143 :: C=4
1 :: S1=130 :: S2=132 :: C1=62 :: C2=96
:: C3=200 :: C4=98 :: T=131 :: V1=63 ::
V2=78 :: V3=97 :: V4=79
23230 IF N=24 THEN I=141 :: R=144 :: C=4
2 :: S1=130 :: S2=132 :: C1=96 :: C2=98
```

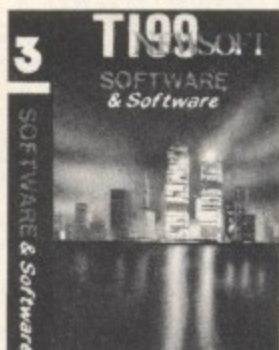
```
:: C3,C4,V4=200 :: T=131 :: V1=112 :: V2
=97 :: V3=113
23240 IF N=25 THEN I=146 :: R=143 :: C=4
0 :: S1=132 :: S2=134 :: C1=64 :: C2=66
:: C3=66 :: C4,V4=200 :: T=133 :: V1=50
:: V2=65 :: V3=51
23250 IF N=26 THEN I=141 :: R=144 :: C=4
1 :: S1=132 :: S2=134 :: C1=64 :: C2=98
:: C3=200 :: C4=100 :: T=133 :: V1=65 ::
 V2=79 :: V3=99 :: V4=80
23260 IF N=27 THEN I=146 :: R=143 :: C=4
2 :: S1=132 :: S2=134 :: C1=98 :: C2=100
 :: C3,C4,V4=200 :: T=133 :: V1=113 :: V
2=99 :: V3=114
23270 IF N=28 THEN I=141 :: R=144 :: C=4
0 :: S1=134 :: S2=136 :: C1=66 :: C2=68
:: C3=68 :: C4,V4=200 :: T=135 :: V1=51
:: V2=67 :: V3=52
23280 IF N=29 THEN I=146 :: R=144 :: C=4
1 :: S1=134 :: S2=136 :: C1=66 :: C2=100
 :: C3=200 :: C4=102 :: T=135 :: V1=67 :
: V2=80 :: V3=101 :: V4=81
23290 IF N=30 THEN I=141 :: R=143 :: C=4
2 :: S1=134 :: S2=136 :: C1=100 :: C2=10
2 :: C3,C4,V4=200 :: T=135 :: V1=114 ::
V2=101 :: V3=115
23300 IF N=31 THEN I=146 :: R=144 :: C=4
0 :: S1=136 :: S2=138 :: C1=68 :: C2=70
:: C3=70 :: C4,V4=200 :: T=137 :: V1=52
:: V2=69 :: V3=53
23310 IF N=32 THEN I=141 :: R=143 :: C=4
1 :: S1=136 :: S2=138 :: C1=68 :: C2=102
 :: C3=200 :: C4=104 :: T=137 :: V1=69 :
: V2=81 :: V3=103 :: V4=82
23320 IF N=33 THEN I=146 :: R=144 :: C=4
2 :: S1=136 :: S2=138 :: C1=102 :: C2=10
4 :: C3,C4,V4=200 :: T=137 :: V1=115 ::
V2=103 :: V3=116
23330 IF N=34 THEN I=141 :: R=143 :: C=4
0 :: S1=138 :: S2,C2,V3,V4,C4=200 :: C1=
70 :: C3=62 :: T=139 :: V1=53 :: V2=71
23340 IF N=35 THEN I=146 :: R=144 :: C=4
1 :: S1=138 :: S2,C4,V4=200 :: C1=70 ::
C2=104 :: C3=62 :: T=139 :: V1=71 :: V2=
82 :: V3=105
23350 IF N=36 THEN I=141 :: R=143 :: C=4
2 :: S1=138 :: S2,C2,C4,V3,V4=200 :: C1=
104 :: C3=62 :: T=139 :: V1=116 :: V2=10
5
23360 RETURN

30000 CALL CLEAR :: END
```

TI/99 NEWSOFT la prima rivista con cassett

Se avete perso qualche numero, o se non la conoscete ancora approfittate delle eccezionali condizioni che TI-99 NEWSOFT vi offre in occasione del suo primo compleanno.

GIUGNO '84
Basic-Extended: i trucchi, i misteri; Assembler e L/M.
Giochi: Othello, Nibbler, Cubo Magico, Difesa, Galaxy II, Incontri Ravvicinati.

SETTEMBRE '84
Assembler, Mini Memory: come utilizzare questo modulo che apre le porte sul mondo dell'Assembler.
Inizia la rubrica ''Impariamo a costruire un arcade game: gli sfondi mobili''.
Giochi: Tennis, Crazy Koala, Pac-Man, Slalom Gigante.

OTTOBRE '84
Char Def. Programma in Extended Basic con il quale è possibile definire i caratteri grafici; istruzioni di I/0; Extended: sprites. Statistica. Bioritmi. Equo Canone.
Giochi: Bomb on New York, Assedio, Yatzee.

NOVEMBRE '84
Modulo Mini Memory (mappa RAM). Come simulare gli operatori logici in Basic. Sfondi Mobili. Statistica.
Giochi: Guardia e Ladri, Lander, Space Invaders, Coyote, Gran Prix.

DICEMBRE '84
Basic: gestione dei files su cassetta; Didattica. Merge.
Giochi: Star Wars, Torre di Hanoi, Notte di Natale, Doni Celesti

Per le richieste utilizzare l'apposita cartolin

TI-99 NEWSOFT
1° CENSIMENTO NAZIONALE
SOFTWARE PER TI-99/4A

* SCHEDA INFORMATIVA *

Cognome: ______________________ Nome: _________________________
Via ____ N. ______
CAP _____ Loc. ______________________ Prov. __ Tel. _________
Eta' ____ Professione ____

Che configurazione possiedi ? __________________________________
____
____

Che tipo di registratore a cassette usi ? ______________________

Quante ore alla settimana dedichi al tuo TI-99 ? _______________

Per cosa lo utilizzi maggiormente ? ____________________________

Ci sono delle periferiche o degli accessori che vorresti acquistare ma non riesci a trovare ? __________________________
____

Ci sono dei programmi particolari che vorresti acquistare ?
1) ____
2) ____
3) ____

Hai intenzione di acquistare un altro computer ? _______________
Se si, quale ? ____
Fra quanto tempo ? ____
In tal caso, pensi di disfarti del tuo TI-99 ? _________________

Da quanto tempo conosci TI-99 NEWSOFT ? _________________________
Come ne sei venuto a conoscenza ? _______________________________
Sei abbonato ? _______ Hai intenzione di abbonarti ? ____________
Cosa ne pensi dell'abbonamento ? ________________________________
____
____

Hai delle proposte per migliorare la rivista ? _________________
____
____
____
____
____

##

TI-99 NEWSOFT
1° CENSIMENTO NAZIONALE SOFTWARE PER TI-99/4A

* SCHEDA PROGRAMMA *

Titolo: ____________________ Genere: ____________________

Gira con:

[] TI-Basic [] Mini Memory
[] Extended Basic [] Floppy Disk
[] Ext. Basic + 32K [] ____________________

[] Programma originale [] Traduzione da __________

KBytes: ______ Prezzo proposto: __________

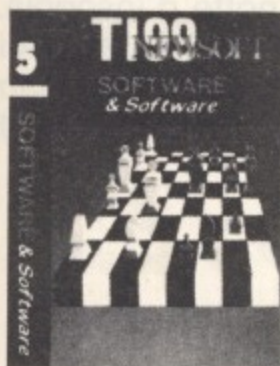
Descrizione: ____
____
____
____
____
____
____
____

Cognome: ____________________ Nome: ____________________
Via ____________________ N. ______
CAP _____ Loc. ____________________ Prov. __ Tel. __________

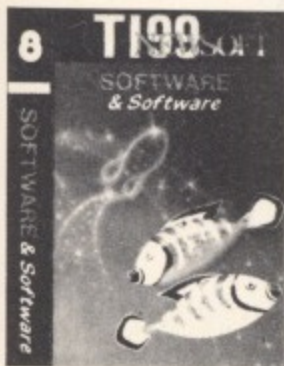
Il sottoscritto, estensore del programma summenzionato, dichiara sotto la sua responsabilita' che detto programma e' stato da lui elaborato nel rispetto delle norme che regolano la tutela dei diritti d'autore.
Riconosce inoltre alla Newsoft, il diritto di valutare a suo insindacabile giudizio, l'inserimento o meno del programma in catalogo e l'eventuale revisione del compenso da lui stabilito, al fine di calmierare i prezzi sui valori di mercato.
Allega la somma di L. 5000 in francobolli per la prima scheda e L. 2000 per ogni scheda successiva, quale contributo per le spese di edizione del catalogo, che la Newsoft si impegna ad inviare a tutti i partecipanti all'iniziativa.

Firma ____________________
(Se minore, firma del padre)

per il tuo TI-99/4A COMPIE UN ANNO!!!

1 Numero arretrato	L. 15.000
4 Numeri arretrati	L. 40.000
1 Copia saggio a nostra scelta	L. 5.000
Tutti i 10 numeri già usciti	L. 80.000

GENNAIO '85
Hardware: come usare la memoria da 32K esterna.
Assembler e L/M: il Multicolor. Mini Memory: ROM.
Archivio scacchistico. Statistica.
Giochi: Battaglia Navale, Poker, The Cave.

FEBBRAIO '85
Extended + 32K: il modo per programmare in L/M.
Merge: Merge per la Mini Memory. Statistica. Didattica.
Giochi: Il castello notte scura, Lunar Lander, Rockfeller.
Programma musicale.

MARZO '85
Come si può elaborare un programma Assembly in L/M.
Writer Loader: carica in memoria sottoprogrammi in L/M. Statistica. MCP: Sistema di archiviazione programmi. Giochi: Hot Dog, Strike Defence, Missile Command, Nibbler in Basic.

APRILE '85
Extended Basic + Espansione 32K. Le ROM, PROM e EPROM, cosa sono e come lavorano. Arcade Game: i comandi. Mini Memory; Alta Risoluzione. Didattica.
Recensioni: Up Periscope.
Giochi: Robotime, Avventura nel calcolatore.

MAGGIO '85
Basic: come sfruttare i tasti di controllo della tastiera.
Extended + 32K: come ottenere il text mode + tre nuove istruzioni. TI-99-4/A: esaminiamo la "carrozzeria" del TI-99. Statistica. Aiuto alle decisioni: un programma che vi guiderà all'acquisto di un'autovettura.
Recensioni: Snow Trek. Giochi: 3-D Monsters Manor.
Bouncer, Album: per bambini in età prescolare.

inserita nella rivista.

IL GIOCO DEL 15

Vi proponiamo il veterano gioco del 15, la classica tavoletta con i numeri mobili che tutti noi abbiamo avuto tra le mani almeno una volta, magari durante un noioso viaggio in treno o in una notte d'insonnia. Usando E,S,D,X, e con il tasto ALPHA LOCK inserito, possiamo spostare, uno alla volta, i quattordici numeri disposti casualmente nelle quindici caselle del quadrato, ed ogni vostra mossa verrà meticolosamente segnalata sul video, in modo che, se lo desiderate, potete organizzare dei veri e propri tornei di 15 direttamente a casa vostra.

```
1 CALL CLEAR
3 PRINT "      IL GIOCO DEL 15": : : : :
: : : :
5 PRINT "            E                us
a:   S D                      X
                             "
7 PRINT "     inserire   -ALPHA LOCK-"
9 FOR T=1 TO 900
11 NEXT T
13 CALL CLEAR
17 CALL CHAR(46,"0000000000FFFFFF")
19 CALL CHAR(42,"0000000000FFFFFF")
21 CALL CHAR(44,"C0C0C0C0C0C0C0C0")
23 CALL CHAR(45,"")
25 CALL CHAR(47,"C0C0C0C0C0FFFFFF")
27 CALL CHAR(58,"002E6A2A2A2A2E00")
29 CALL CHAR(59,"00246C2424242400")
31 CALL CHAR(60,"002E6A222E282E00")
33 CALL CHAR(61,"002E622622222E00")
35 CALL CHAR(62,"002868282A2E2200")
37 CALL CHAR(63,"002E682E22222E00")
39 M=-1
41 CALL HCHAR(1,1,45,1200)
43 Y=65
45 FOR T=1 TO 12 STEP +3
47 Y=Y-1
49 FOR H=1 TO 12 STEP +3
51 IF H=1 THEN 55 ELSE 53
53 Y=Y-1
55 CALL HCHAR(4+H,9+T,Y+F)
57 CALL SOUND(30,-1,1)
59 NEXT H
61 NEXT T
63 CALL HCHAR(5,10,127)
```

```
65 CALL HCHAR(3,9,42,12)
67 CALL HCHAR(6,9,46,13)
69 CALL HCHAR(9,9,46,13)
71 CALL HCHAR(12,9,46,13)
73 CALL HCHAR(15,9,42,12)
75 CALL VCHAR(4,9,44,12)
77 CALL VCHAR(6,9,47)
79 CALL VCHAR(9,9,47)
81 CALL VCHAR(12,9,47)
83 CALL VCHAR(15,9,47)
85 CALL VCHAR(4,12,44,11)
87 CALL VCHAR(6,12,47)
89 CALL VCHAR(9,12,47)
91 CALL VCHAR(12,12,47)
93 CALL VCHAR(15,12,47)
95 CALL VCHAR(4,15,44,11)
97 CALL VCHAR(6,15,47)
99 CALL VCHAR(9,15,47)
101 CALL VCHAR(12,15,47)
103 CALL VCHAR(15,15,47)
105 CALL VCHAR(4,18,44,12)
107 CALL VCHAR(6,18,47)
109 CALL VCHAR(9,18,47)
111 CALL VCHAR(12,18,47)
113 CALL VCHAR(15,18,47)
115 CALL VCHAR(4,21,44,12)
119 ME$="MOSSA n "
121 FOR A=1 TO 8
123 CALL HCHAR(22,2+A,ASC(SEG$(ME$,A,1))
)
125 NEXT A
127 FOR T=2 TO 14 STEP +3
129 FOR H=10 TO 21 STEP +3
131 CALL GCHAR(T,H,L)
133 IF L=127 THEN 139
135 NEXT H
137 NEXT T
139 CALL SOUND(5,470,1)
141 M=M+1
143 M$=STR$(M)
145 FOR P=1 TO LEN(M$)
147 CALL HCHAR(22,10+P,ASC(SEG$(M$,P,1))
)
149 NEXT P
151 CALL KEY(0,K,S)
153 CALL HCHAR(20,4,126,G)
155 IF S=0 THEN 151
157 IF K=69 THEN 167
159 IF K=83 THEN 177
```

```
161 IF K=88 THEN 197
163 IF K=68 THEN 187
165 GOTO 151
167 CALL GCHAR(T+3,H,L)
169 IF (L=45)+(L=44)+(L=47)THEN 151
171 CALL HCHAR(T,H,L)
173 CALL HCHAR(T+3,H,127)
175 GOTO 115
177 CALL GCHAR(T,H+3,L)
179 IF (L=44)+(L=45)+(L=47)THEN 151
181 CALL HCHAR(T,H,L)
183 CALL HCHAR(T,H+3,127)
185 GOTO 115
187 CALL GCHAR(T,H-3,L)
189 IF (L=45)+(L=44)+(L=47)THEN 151
191 CALL HCHAR(T,H,L)
193 CALL HCHAR(T,H-3,127)
195 GOTO 115
197 CALL GCHAR(T-3,H,L)
199 IF (L=45)+(L=44)+(L=45)THEN 151
201 CALL HCHAR(T,H,L)
203 CALL HCHAR(T-3,H,127)
205 GOTO 115
```

In questo videogame impersonate un piccolo ma tenace koala, che vuole a tutti i costi raggiungere la sua compagna in cima ad una pericolosa impalcatura. Dall'alto un koala rivale cercherà di impedirvi l'ascesa, facendo cadere pesanti massi blu. A voi il compito di evitarli, cercando anche di cogliere lungo il percorso quanta più frutta possibile. Oltre a dover evitare i colpi dell'avversario in alto, ogni tanto un grosso corvaccio giallo interromperà il vostro cammino, tentando di beccarvi sul collo. Non vi rimane che scappare, salendo o scendendo le scale il più in fretta possibile, o addirittura saltando.
Il gioco è a tempo, allo scadere del quale perdete punti e koala. Per ogni koala raggiunta guadagnate punti e passate immediatamente ad un nuovo schermo, sempre più veloce e pericoloso.
Il movimento del koala avviene premendo i tasti E,S,D,X (maiuscoli), secondo la direzione delle frecce. Per saltare usate J, tenendo presente che il salto dura qualche frazione di secondo, durante la quale non siete in grado di correggere il movimento del vostro piccolo eroe.

```
100 REM *****CRAZY  COALA***
110 CALL CLEAR :: GOSUB 1510
120 A1$="00006090979DEFEFDFB371F1F1D183
0000000000000000F0F8FCFEFFFF1E7C" :: CA
LL CHAR(96,A1$)
130 A2$="00000C12127EDCFEFF7F3F1F1F1F3B6
00000000000000F0F8FCFCFEFEE78101" :: CA
LL CHAR(100,A2$)
140 A3$="0000000000000000F1F3F7FFFFF783
E0006090909E7B7FBFDEECF8F8B8180C" :: CA
LL CHAR(104,A3$)
150 A4$="0000000000000071F3F3F7F7FE7818
00003048487E3B7FFFFEFCF8F8F8DC06" :: CA
LL CHAR(108,A4$)
160 A5$="0C1F1F0F0723373F1F0F27373F1F0F0
030F8F8F0E0C4ECFCF8F0E4ECFCF8F" :: CALL
CHAR(112,A5$)
170 A6$="033C767F3E4DEBF77F3F0703000000
08040800000080C0E0F8F8F838180C04" :: CA
LL CHAR(116,A6$)
180 A7$="01020100000103071F1F1F1F1C18302
0C03C6EFE7CB2D7EFFEFCE0C" :: CALL CHAR(1
20,A7$):: A8$="1028686C0B33000000000000
00000000000000000000000000" :: CALL CHAR
(72,A8$)
190 A9$="0402020606 0E1C7000000000000000
00000000000000000000" :: CALL CHAR(76,A9$
)
200 A10$="10087EFFFFFF7E3C000000000000
0000000000000000000000" :: CALL CHAR(80,A1
0$)
```

```
210 B1$="04083E5D3E3E3E1C0000000000000000
000000000000000000000" :: CALL CHAR(84,B1$
)
220 B2$="0810103C7E7E7E3C00000000000000
0000000000000000000" :: CALL CHAR(88,B2
$)
230 B3$="08102844E4EE4E0400000000000000
000000000000000000000":: CALL CHAR(92,B3
$)
240 B4$="1010387C387C7C3800000000000000
000000000000000000000" :: CALL CHAR(68,B4
$)
250 B5$="08103838 7C7C7C3800000000000000
000000000000000000000" :: CALL CHAR(140,B
5$)
260 B6$="0000000000000000003B6FFFFF770000
00000000000000031FFEF0FFFFFF" :: CALL CH
AR(124,B6$)
270 B7$="0000000000000000003B6FFFFF770000
000000060E1E3E7CF8F1FFFFFFFF" :: CALL CH
AR(128,B7$)
280 B8$="0006060305070300D1E3F3737363636362
6000060C0A0E0C0B078FCECEC6C6C6C64" :: CA
LL CHAR(132,B9$)
290 B9$="00000609090D02070D1E3F3F3F3F3F1
D000018242 4ECD0F0F0D030F0D0D0D0D0" :: CA
LL CHAR(136,B9$)
300 B10$="000000003070F1F3F3F3F3F3F1F1F
0F0000000E0F0F8F8FCFCFCFCFCF8F0E0" :: C
ALL CHAR(36,B10$)
310 CALL CHAR(40,"FF8080FFFF8080FF"):: C
ALL CHAR(41,"FF0101FFFF0101FF"):: CALL C
HAR(45,"FFFEFFFEFFFEFFFE"):: CALL CHAR(4
6,"7FFF7FFF7FFF7FFF")
320 CALL CHAR(42,"80C0FFFFFFFFFF80"):: C
ALL CHAR(43,"0103FFFFFFFFFF01"):: CALL C
HAR(44,"0000FFFFFFFFFFFF"):: CALL CHAR(3
4,"FCFEFFFFFFFFFEFC")
330 CALL CHAR(35,"3F7FFFFFFFFF7F3F"):: C
ALL CHAR(58,"00000000000000FF"):: CALL C
HAR(59,"00000000000000FF"):: CALL CHAR(6
0,"00000000000000FF")
340 CALL CHAR(61,"00000000FF"):: CALL CH
AR(62,"000000FF"):: CALL CHAR(63,"0000FF
"):: CALL CHAR(64,"00FF"):: CALL CHAR(65
,"FF"):: CALL CLEAR
350 CALL MAGNIFY(3):: CALL CLEAR :: CALL
 SCREEN(1):: FOR DRI=1 TO 14 :: CALL COL
OR(DRI,6,1):: NEXT DRI
```

```
360 FOR A=1 TO 15 STEP 2 :: FOR F=1 TO 2
 :: CALL HCHAR(23,1+(A+F),57+(A+1)/2)::
NEXT F :: NEXT A
370 FOR A=1 TO 11 STEP 2 :: FOR F=1 TO 2
 :: CALL HCHAR(22,17+(A+F),57+(A+1)/2)::
 NEXT F :: NEXT A
380 FOR A=1 TO 15 STEP 2 :: FOR F=1 TO 2
:: CALL HCHAR(14,1+(A+F),57+(A+1)/2)::
NEXT F :: NEXT A
390 FOR A=1 TO 11 STEP 2 :: FOR F=1 TO 2
:: CALL HCHAR(13,17+(A+F),57+(A+1)/2)::
 NEXT F :: NEXT A
400 FOR A=1 TO 15 STEP 2 :: FOR F=1 TO 2
:: CALL HCHAR(6,1+(A+F),57+(A+1)/2):: N
EXT F:: NEXT A
410 FOR A=1 TO 11 STEP 2 :: FOR F=1 TO 2
 :: CALL HCHAR(5,17+(A+F),57+(A+1)/2)::
NEXT F :: NEXT A
420 FOR A=1 TO 15 STEP 2 :: FOR F=1 TO 2
 :: CALL HCHAR(18,1+(A+F),66-(A+1)/2)::
NEXT F :: NEXT A
430 FOR A=1 TO 11 STEP 2 :: FOR F=1 TO 2
 :: CALL HCHAR(19,17+(A+F),66-(A+1)/2)::
 NEXT F :: NEXT A
440 FOR A=1 TO 15 STEP 2 :: FOR F=1 TO 2
 :: CALL HCHAR(10,1+(A+F),66-(A+1)/2)::
NEXT F :: NEXT A
450 CALL HCHAR(3,25,65,5)
460 FOR A=1 TO 11 STEP 2 :: FOR F=1 TO 2
 :: CALL HCHAR(11,17+(A+F),66-(A+1)/2)::
 NEXT F :: NEXT A
470 CALL VCHAR(1,1,46,24):: CALL VCHAR(1
,2,45,24):: CALL VCHAR(1,31,46,24):: CAL
L VCHAR(1,32,45,24)
480 CALL VCHAR(19,17,40,4):: CALL VCHAR(
19,18,41,4):: CALL VCHAR(15,3,40,3):: CA
LL VCHAR(15,4,41,3):: CALL VCHAR(11,21,4
0,3)
490 CALL VCHAR(11,22,41,3):: CALL VCHAR(
7,5,40,3):: CALL VCHAR(7,6,41,3):: CALL
VCHAR(3,23,40,3):: CALL VCHAR(3,24,41,3)
500 CALL SPRITE(#1,92,7,150,40):: CALL S
PRITE(#2,72,8,152,120):: CALL SPRITE(#3,
76,11,110,96):: CALL SPRITE(#4,80,9,120,
232)
510 CALL SPRITE(#5,88,12,82,32):: CALL S
PRITE(#6,88,10,82,128):: CALL SPRITE(#7,
88,4,50,88):: CALL SPRITE(#8,140,11,56,2
32)
```

```
520 CALL SPRITE(#9,68,4,17,40):: CALL SP
RITE(#10,84,10,17,112):: CALL SPRITE(#11
,132,11,1,120):: CALL SPRITE(#12,136,16,
1,216)
530 CALL SPRITE(#13,104,16,168,17):: RAN
DOMIZE :: IF XZ=0 THEN SP=15 :: L=1 :: X
=166 :: Y=17 :: PL=2 :: PR=-2 :: TF=2 ::
 E=1 :: G=1 :: BONUS=2500 :: TIM=0 :: SC
ORE=0 :: KOALA=3
540 DISPLAY AT(24,1)SIZE(5):SCORE :: DIS
PLAY AT(24,10)SIZE(5):BONUS :: DISPLAY A
T(24,20)SIZE(2):KOALA
550 CALL SPRITE(#15,36,14,1,14,SP,0)
560 CALL KEY(0,K,S):: IF S<>0 THEN GOSUB
 690
570 CALL COINC(#13,#15,13,C):: IF C=-1 T
HEN 830
580 CALL POSITION(#15,M,N):: IF M>164 TH
EN GOSUB 670
590 CALL KEY(0,K,S):: IF S<>0 THEN GOSUB
 690
600 CALL COINC(#13,#15,13,C):: IF C=-1 T
HEN 830
610 IF T=0 THEN A=INT(RND*5):: IF A=1 TH
EN 750
620 IF T=1 THEN CALL POSITION(#14,O,P)::
 IF P<20 THEN CALL DELSPRITE(#14):: T=0
ELSE 630
630 IF T=1 THEN CALL COINC(#13,#14,10,C)
:: IF C=-1 THEN 830
640 IF T=1 THEN TF=-TF :: CALL PATTERN(#
14,126+TF)
650 B=B+1 :: IF B=7 THEN B=1 :: BONUS=BO
NUS-100 :: DISPLAY AT(24,10)SIZE(5):BONU
S :: IF BONUS=0 THEN 830 ELSE 560
660 GOTO 560
670 Q=INT(RND*200)+1 :: CALL LOCATE(#11,
1,Q):: CALL LOCATE(#15,14,Q):: CALL KEY(
0,K,S):: IF S<>0 THEN GOSUB 690
680 RETURN
690 IF K=68 THEN 910
700 IF K=83 THEN 960
710 IF K=69 THEN 1010
720 IF K=74 THEN 1220
730 IF K=88 THEN 1140
740 RETURN
750 H=INT(RND*5)+1 :: T=1 :: IF H/2=INT(
H/2)THEN I=1 ELSE I=-1
760 ON H GOTO 770,780,790,800,810
770 LD=20 :: GOTO 820
```

```
780 LD=67 :: GOTO 820
790 LD=83 :: GOTO 820
800 LD=134 :: GOTO 820
810 LD=154 :: GOTO 820
820 CALL SPRITE(#14,128,11,LD,240,I,-12)
:: GOTO 620
830 CALL MOTION(#13,0,0,#15,0,0):: IF T=
1 THEN CALL MOTION(#14,0,0)
840 KOALA=KOALA-1 :: DISPLAY AT(24,20)SI
ZE(2):KOALA :: C$="0000000000000F180F000
00F3F7FFFFF0000000000000F018F00000F0FCFEF
FFF" :: CALL CHAR(104,C$):: CALL PATTERN
(#13,104)
850 CALL SOUND(750,175,1,349,1):: CALL S
OUND(700,220,1,440,1):: CALL SOUND(300,2
08,1,415,1):: CALL SOUND(300,247,1,494,1
)
860 CALL SOUND(800,175,1,349,1):: CALL D
ELSPRITE(#13,#14,#15):: B=1 :: XZ=1 :: X
=168 :: Y=17 :: BONUS=2500 :: L=1 :: G=1
 :: E=1 :: DISPLAY AT(24,10)SIZE(5):BONU
S
870 CALL CHAR(104,A3$):: IF KOALA=0 THEN
 1390
880 CALL SPRITE(#13,104,16,X,Y):: GOTO 5
50
890 CALL MOTION(#13,10,0)
900 CALL POSITION(#13,KO,KI):: IF KO>172
 THEN 830 ELSE 900
910 PR=-PR :: CALL PATTERN(#13,106+PR)::
 G=G+1 :: IF G=3 THEN G=1
920 IF G<>1 THEN 940
930 IF L/2=INT(L/2)THEN F=1 ELSE F=-1
940 X=X+F :: F=0 :: Y=Y+8 :: DIR=1 :: IF
 Y>240 THEN 890
950 CALL LOCATE(#13,X,Y):: RETURN
960 PL=-PL :: CALL PATTERN(#13,98+PL)::
G=G-1 :: IF G=0 THEN G=2
970 IF G<>2 THEN 990
980 IF L/2=INT(L/2)THEN F=-1 ELSE F=1
990 X=X+F :: F=0 :: Y=Y-8 :: DIR=-1 :: I
F Y<=7 THEN 890
1000 CALL LOCATE(#13,X,Y):: RETURN
1010 NB=1 :: ON L GOTO 1090,1100,1110,11
20,1130
1020 IF Y<>LL THEN RETURN
1030 CALL PATTERN(#13,112):: CALL MOTION
(#13,-8,0)
1040 CALL POSITION(#13,V,W):: IF V<=LT-1
```

```
2 THEN X=X-(LB-LT):: CALL MOTION(#13,0,0
):: CALL LOCATE(#13,X,Y):: CALL PATTERN(
#13,96):: L=L+1 ELSE 1060
1050 IF L=6 THEN 1420 ELSE RETURN
1060 CALL COINC(#13,#15,13,C):: IF C=-1
THEN 830
1070 IF T=1 THEN CALL COINC(#13,#14,10,C
):: IF C=-1 THEN 830
1080 GOTO 1040
1090 LB=178 :: LL=129 :: LT=145 :: IF NB
=1 THEN 1020 ELSE 1160
1100 LB=137 :: LL=17 :: LT=112 :: IF NB=
1 THEN 1020 ELSE 1160
1110 LB=102 :: LL=161 :: LT=80 :: IF NB=
1 THEN 1020 ELSE 1160
1120 LB=76 :: LL=33 :: LT=50 :: IF NB=1
THEN 1020 ELSE 1160
1130 LB=37 :: LL=177 :: LT=16 :: IF NB=1
 THEN 1020 ELSE 1160
1140 IF L=1 THEN RETURN
1150 NB=0 :: ON L-1 GOTO 1090,1110,1120,
1130
1160 IF Y<>LL THEN RETURN
1170 CALL PATTERN(#13,112):: CALL MOTION
(#13,8,0)
1180 CALL POSITION(#13,V,W):: IF V=LB-16
 THEN X=X+(LB-LT):: CALL MOTION(#13,0,0)
:: CALL LOCATE(#13,X,Y):: CALL PATTERN(#
13,104):: L=L-1 :: RETURN
1190 CALL COINC(#13,#15,13,C):: IF C=-1
THEN 830
1200 IF T=1 THEN CALL COINC(#13,#14,12,C
):: IF C=-1 THEN 830
1210 GOTO 1180
1220 SP1=L*2-1 :: SP2=L*2 :: IF DIR=-1 T
HEN CALL PATTERN(#13,116)ELSE CALL PATTE
RN(#13,120)
1230 CALL MOTION(#13,-8,0)
1240 IF T=1 THEN CALL COINC(#13,#14,12,C
):: IF C=-1 THEN 830
1250 CALL COINC(#13,#15,13,C):: IF C=-1
THEN 830
1260 CALL COINC(#13,#SP1,8,CO):: IF CO=-
1 THEN 1300
1270 CALL COINC(#13,#SP2,8,COI):: IF COI
=-1 THEN 1300
1280 CALL POSITION(#13,V,W):: IF V<=X-20
 THEN 1340
1290 GOTO 1240
```

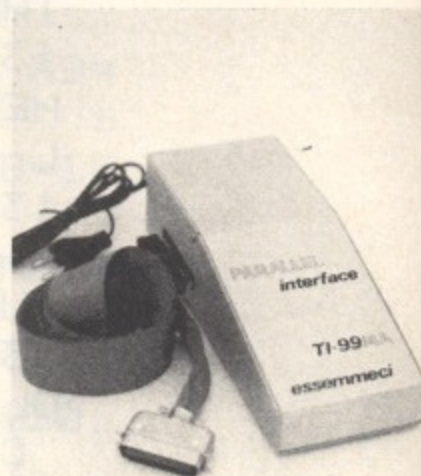
```
1300 IF CO=-1 THEN CALL DELSPRITE(#SP1):
: JR=SCORE :: SCORE=SCORE+SP1*50 ELSE CA
LL DELSPRITE(#SP2):: JR=SCORE :: SCORE=S
CORE+SP2*50
1310 CALL SOUND(200,1100,1):: IF JR<1000
0 AND SCORE>10000 THEN SCORE=SCORE-10000
 :: TIM=TIM+10000
1320 IF HB=1 THEN RETURN ELSE HB=0
1330 DISPLAY AT(24,1)SIZE(5):SCORE
1340 CALL MOTION(#13,8,0)
1350 IF T=1 THEN CALL COINC(#13,#14,12,C
):: IF C=-1 THEN 830
1360 CALL COINC(#13,#15,15,C):: IF C=-1
THEN 830
1370 CALL POSITION(#13,V,W):: IF V<X-3 T
HEN 1350 ELSE CALL MOTION(#13,0,0):: CAL
L LOCATE(#13,X,Y)
1380 IF DIR=1 THEN CALL PATTERN(#13,104)
:: RETURN ELSE CALL PATTERN(#13,96):: RE
TURN
1390 CALL CLEAR :: CALL CHARSET :: FOR C
OL=1 TO 8 :: CALL COLOR(COL,16,1):: NEXT
 COL :: CALL SCREEN(5)
1400 CALL DELSPRITE(ALL):: XZ=0 :: PRINT
 "PUNTEGGIO:";SCORE+TIM:"":"":"":"PREMI
< ENTER > PER GIOCARE":"":"":"":""
1410 INPUT ANS$ :: GOTO 120
1420 CALL KEY(0,K,S):: IF K=68 THEN GOSU
B 910 ELSE 1420
1430 CALL DISTANCE(#13,#12,DIST):: IF DI
ST>500 THEN 1420
1440 FOR S1=1 TO 27 :: READ D,E :: CALL
SOUND(D,E,0):: NEXT S1
1450 SCORE=SCORE+BONUS :: DISPLAY AT(24,
1)SIZE(5):SCORE
1460 DATA 150,294,150,330,150,349,150,39
2,150,440,150,440,300,440,150,523,150,40
6,150,440,150,392
1470 DATA 300,440,300,440,150,466,150,39
2,150,392,150,392,150,440,150,349,150,14
9,150,349,150,440
1480 DATA 150,392,150,349,150,330,300,29
4,300,294
1490 RESTORE 1460 :: XZ=1 :: Y=17 :: X=1
68 :: BONUS=2500 :: L=1 :: G=1 :: E=1 ::
 IF SP>30 THEN 500 ELSE SP=SP+2
1500 GOTO 500
1510 DISPLAY AT(10,9):"CRAZY KOALA":"":T
AB(11);"(@)1984"
1520 RETURN
```

TI-99 comPIUmarket

Per far fronte alle sempre più numerose richieste che ci arrivano, *TI-99 comPIUmarket* amplia il suo catalogo di vendita per corrispondenza.
TI-99 comPIUmarket ricerca e seleziona per voi tutto il software e l'hardware disponibile per il TI-99/4A, nonché tutti gli accessori necessari alla gestione e alla manutenzione del vostro computer, proponendovi nuovi aggiornamenti ogni mese, con condizioni particolari per gli abbonati a ''TI-99 NEWSOFT'' (il secondo prezzo si riferisce a tali condizioni).
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA, ma escludono le spese di imballo e spedizione. Potrete effettuare il pagamento in contrassegno al ricevimento della merce. Per le ordinazioni, utilizzate la cartolina allegata alla rivista.

HW-01: Consolle Home Computer TI 99/4A; 16 bit; 16 KBytes; completo di alimentatore e modulatore TV, con due moduli gioco/educativi.
L. 255.000/235.000

HW-03: Interfaccia parallela con uscita standard Centronics; collegabile a tutte le stampanti in commercio.
L. 225.000/210.000

HW-13: Cavo di collegamento Interfaccia parallela/stampante: lunghezza mt. 1.
L. 40.000/37.000

MD-02: TI LOGO (Mondadori) in italiano con manuale.
L. 210.000/190.000

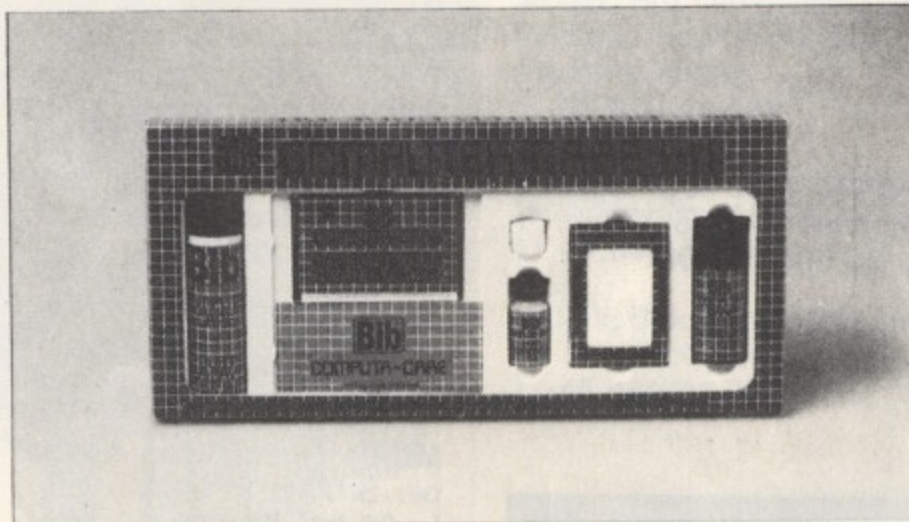
HW-02: Espansione di memoria 32 KBytes RAM. Si applica direttamente al computer e consente il collegamento in cascata di altre periferiche.
L. 240.000/220.000

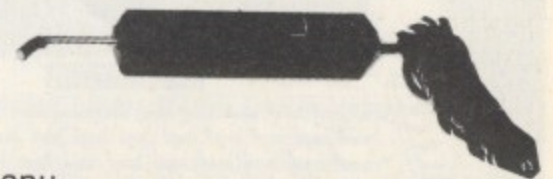
MD-01: Modulo Extended Basic con manuale in italiano.
L. 210.000/190.000

TI-99 COMPIUMARKET

CS-02: Registratore a cassette Watson CR-5230, con VU-meter, alimentazione pile/rete.
L. 79.000/73.000

CS-11: Cavo di collegamento al registratore.
L. 12.500/11.500

CS-01: Registratore a cassette Irradio RE-730 Bit Recorder.
L. 72.000/69.000

MM-01: Kit pulizia e manutenzione computer e registratore a cassette.
L. 39.000/35.000

MM-02: Kit pulizia e manutenzione computer e disk driver.
L. 39.000/35.000

MM-03: Smagnetizzatore per testine registratore.
L. 29.000/26.000

HW-04: Joystick singolo (richiede cavetto adattatore).
L. 23.000/21.000

HW-14: Cavetto adattatore per due joystick.
L. 30.000/28.000

HW-05: Joystick professionale anatomico, con ventose, 4 pulsanti e autofire (richiede cavetto adattatore).
L. 28.000/31.000

TI-99 COMPIÙMARKET

ST-01: Stampante EPSON LX/80, 100 crt/sec, grafica, 80/132 colonne, bidirezionale, ottimizzata, set caratteri letter quality, gestisce foglio singolo.
L. 970.000/890.000

MC-05: 1000 fogli modulo continuo 80 colonne.
L. 35.000/32.000

ST-02: Stampante EPSON P-40 portatile autoalimentata, 45 crt/sec, 40 colonne (80 in condensato), unidirezionale, matrice 9×5 termica.
L. 470.000/430.000

MC-06: Rotolo carta termica per stampante 40 colonne.
L. 18.000/16.000

ST-03: Macchina per scrivere elettronica portatile BROTHER EP/44, interfacciabile al computer con RS-232C. Stampante ad aghi completamente silenziosa, 44 tasti alfanumerici, memoria di 4.000 caratteri, display a 16 cifre con visualizzazione linea per linea, allineamento al margine destro, centratura automatica, sottolineatura automatica, correzione automatica sul display, tabulazione e margine elettronico, calcolatrice, 16 crt/sec, carta normale o termica, caratteri extra internazionali, alimentazione rete/batteria; fornita con 3 cartucce nastro e 10 fogli di carta termica.
L. 790.000/730.000

MC-01: 6 cartucce nastro per Brother EP-44.
L. 36.000/33.000

MC-03: 100 fogli di carta termica.
L. 14.000/12.000

TV-01: Monitor a colori ANTAREX CT900/2, 15'', audio, cavo di collegamento per TI-99-4/A.
L. 670.000/620.000

Offerte speciali solo abbonati

OS-01: TI LOGO Mondadori con manuale, espansione di memoria 32K, libro ''Impariamo a programmare in Basic''.
L. 365.000

OS-02: Due joystick più cavo adattatore.
L. 58.000

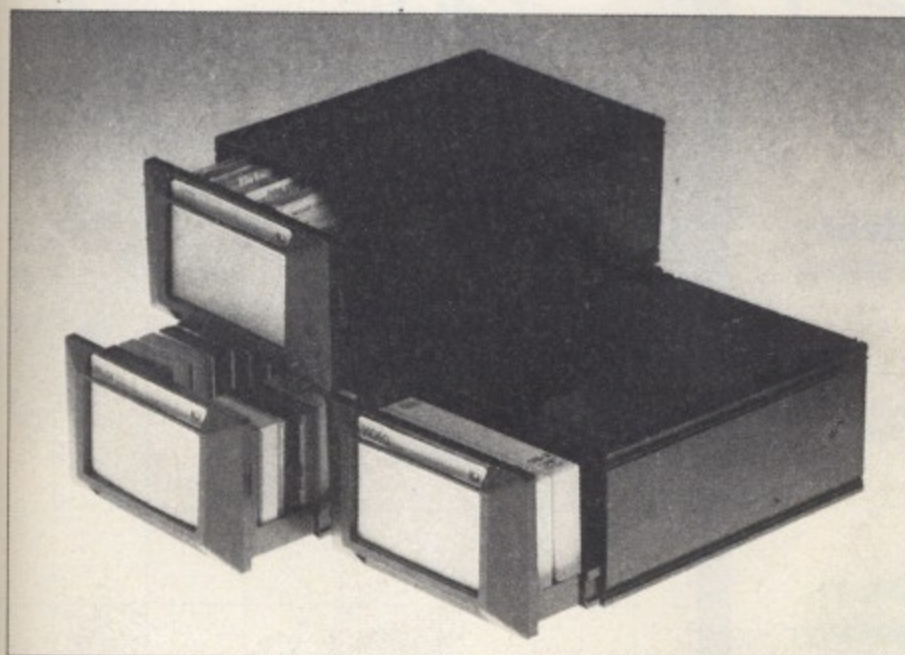
OS-03: Macchina per scrivere elettronica Levi EP-100, interfaccia per EP-100 con uscita Centronics, interfaccia parallela.
L. 915.000

TI-99 COMPIÙMARKET

ST-04: Macchina per scrivere elettronica portatile LEVI EP-100; collegabile al computer con interfaccia seriale o parallela in opzione. Scrittura silenziosa sia su carta termica che normale, 132 caratteri e simboli internazionali, 11 crt/sec, display a 16 caratteri per correzione testo, 16 tabulazioni, calcolatrice incorporata, alimentazione rete/batteria. Fornita con 3 cartucce nastro e 15 fogli di carta termica.
L. 490.000/450.000

ST-14: Interfaccia per EP-100 uscita seriale RS 232.
L. 320.000/295.000

ST-24: Interfaccia per EP-100 uscita parallela tipo Centronics.
L. 320.000/295.000

MC-02: 6 cartucce nastro per EP-100
L. 36.000/33.000

AC-01: Box componibile con cassetto scorrevole per 39 cassette audio.
L. 45.000/41.000

AC-02: Box componibile per 29 videocassette 1/2 pollice.
L. 45.000/41.000

AC-03: Box componibile per 24 compact disc.
L. 45.000/41.000

MC-04: 10 cassette vergini per software, 10 minuti cadauno.
L. 12.000/10.000

ED-01: Manuale Extended Basic in italiano.
L. 20.000/18.000

ED-02: Libro ''Giochiamo con il TI-99-4/A''.
L. 10.500/9.500

Software

MD-03: Modulo Terminal Emulator.
L. 57.000/52.000

MD-04: Modulo Personal Report Generator
L. 57.000/52.000

MD-05: Modulo ADD/SUB A/1 educativo.
L. 23.000/21.000

MD-06: Modulo MATH GAMES 6 educativo.
L. 23.000/21.000

MD-07: Modulo NUMERATION 1 educativo.
L. 23.000/21.000

MD-08: Modulo DEMOLITION DIVISION educativo.
L. 23.000/21.000

MD-09: Modulo MATH GAMES 2 educativo.
L. 23.000/21.000

MD-10: Modulo EARLY READING educativo.
L. 23.000/21.000

MD-11: Modulo WUMPUS gioco
L. 23.000/21.000

SC-01: Cassetta TI-99 CALC con manuale.
L. 39.000/35.000

SC-02: Cassetta Virgin ROBOPODS.
L. 19.000/17.000

SC-03: Cassetta Virgin FUNPAK.
L. 19.000/17.000

SC-04: Cassetta Virgin FUNPAK 2.

SC-05: Cassetta Virgin FUNPACK 3.
L. 19.000/17.000

SC-06: Cassetta DECATHLON
L. 15.000/13.000

SC-07: Cassetta BLEGRASS corsa ippica.
L. 13.000/12.000

SC-08: Cassetta GOBLIN REVENGE labirinto.
L. 13.000/12.000

SC-09: Cassetta SNOW TREK corsa di slitte.
L. 13.000/12.000

SC-10: Cassetta UP PERISCOPE battaglia navale.
L. 13.000/12.000

SC-11: Cassetta FAMILY GAME - 4 giochi.
L. 13.000/12.000